



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

VINÍCIUS SILVEIRA TOLENTINO

FAKE NEWS, O JOGO:

O Board game como ferramenta comunicacional

BRASÍLIA – DF
2019

VINÍCIUS SILVEIRA TOLENTINO

FAKE NEWS, O JOGO:

O Board game como ferramenta comunicacional

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Comunicação da
Universidade de Brasília

Orientador: Luciano Mendes

BRASÍLIA-DF
2019

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho as seguintes pessoas:

À minha mãe, por ter me apoiado e ajudado durante a produção deste trabalho, aos meus sobrinhos Pedro e Lucas por serem uma fonte diária de alegria e carinho. Aos amigos Isaac e Emanuel, coautores do jogo, que desenvolveram as Ilustrações e produção gráfica. A todos os meus amigos do Setor O, em especial Vinícius, Maria Paula, Antônio Lucas, Geovane e Joyce por me ajudarem no primeiro passo de desenvolvimento do jogo.

À minha psicóloga Weslainy que me guiou durante períodos turbulentos

A todos os outros não mencionados que me ajudaram nesse processo de aprendizado e foram essenciais nesse período da minha vida.

RESUMO

Este trabalho contém o processo de desenvolvimento de um jogo a partir da temática das notícias falsas e do contexto político contemporâneo. O Produto é um jogo de tabuleiro que tem como objetivo principal explorar o uso de mentira através de uma experiência lúdica e absurda. Este produto também é um experimento de como utilizar conceitos da linguagem e da comunicação como ferramentas, mecânicas e narrativas de jogo. O jogo *Fake News* é inspirado no contexto político brasileiro e mundial no período de 2016 até os dias atuais. Política e mentira são a temática deste produto, sendo representadas de maneira absurda e caricata. Por ser tratar de um projeto privado, o jogo é também uma realização pessoal de seu autor.

Palavras-chave

Jogo, Fake News, Board game, política, mentira

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: The Different Types of Mis and Disinformation.....	17
Figura 2: Misinformation Matrix.....	17
Figura 3: Carta “O Laranja”	23
Figura 4: Carta “Bandeira dos Estados Unidos”	23

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 OBJETIVOS	10
3 REFERENCIAL TEÓRICO	11
3.1 O que é o jogo	11
3.2 Jogabilidade	13
3.3 Pós Verdade e Fake News no contexto atual	14
3.4 Tipos e classificação de Notícias Falsas	16
4 METODOLOGIA	18
4.1 1ª Oficina experimental - 24 de agosto	18
4.2 Lançamento do 1,5°C na Semana Universitária	20
4.3 Desenvolvimento do Jogo	21
4.4 Produção e Estética	22
4.5 Componentes e regras	24
4.6 Fase de preparação	25
4.7 Ordem das rodadas:	25
4.8 Pontuação	26
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28
ANEXO A	30
ANEXO B	31

1 INTRODUÇÃO

O processo de decisão até a ideia final deste projeto passou por vários fatores determinantes para classificá-lo como um produto. Portanto, a partir deste momento serão demonstradas todas as etapas que levaram a criação do jogo.

No decorrer da graduação, a falta de um diálogo acessível e democrático por parte da comunidade acadêmica e sociedade levantou inquietações, em específico com os alunos de escolas públicas. Da alfabetização ao ensino médio, a trajetória escolar foi através do ensino público e com anos de vivência nesse ambiente, foi possível conceber que a sensação de não pertencimento por parte dos alunos, assim como a visão estereotipada de universidade pública, é algo que cria uma das diversas barreiras que a Universidade tem de se comunicar de maneira efetiva com a escola.

Em meu último ano do ensino médio, tive a oportunidade de participar de um projeto da UnB chamado IdAs e vindas, que foi realizado na minha escola, o Centro de Ensino Médio 4 de Ceilândia. o IdAs e vindas é um projeto executado por alunos do departamento de Artes Visuais, com o intuito de apresentar o curso de Design, que na época ainda se chamava Desenho Industrial. De acordo com o site institucional do projeto:

IdAs e vindas é um programa que integra projetos do Instituto de Artes (IdA) da UnB e que visa estabelecer diálogos, através de produções artísticas, em suas perspectivas de fazer, refletir e difundir, entre as comunidades nas quais se localizam os novos campi da Universidade de Brasília (Gama, Ceilândia e Planaltina) e o conjunto de docentes e discentes dessas áreas de saberes, do campus Darcy Ribeiro.

Obras de Artes Cênicas, Artes Visuais, Música e Desenho Industrial serão compartilhadas com o público a partir da metodologia triangular da arte educadora Ana Mae Barbosa, que articula a produção em arte à sua contextualização e reflexão. Docentes e graduandos do IdA oferecerão atividades teórico-práticas para professores e alunos da rede pública de ensino no DF, como estratégia de acesso aos processos artístico-pedagógicos que geraram os trabalhos apresentados. As mostras serão abertas às comunidades próximas aos campi, buscando uma aproximação destas com os novos espaços universitários.

Numa perspectiva multiculturalista a programação prevê a inclusão de trabalhos artísticos das comunidades envolvidas nas localidades dos novos campi e campus Darcy Ribeiro.

A participação nesse projeto buscava ampliar conceitos a respeito da universidade, com intuito de proporcionar uma nova visão, não mais como uma instituição burocrática, de difícil acesso e compreensão acerca do seu funcionamento. De certa forma, a partir do projeto, a Universidade já não era mais uma irreabilidade para aqueles alunos do ensino médio, ela se tornava algo possível. Como reflexo dessa experiência vivida anos antes, o presente trabalho de conclusão de curso procura dialogar de outra forma com o público externo, a partir da exploração de outros formatos e mídias, desprendendo-se de longos textos e linguagem rebuscada.

A ideia de produzir um jogo de tabuleiro surgiu com base no questionamento de como falar de algo contemporâneo, no caso, as Notícias Falsas, de um modo diferenciado, não comum, mas que atingisse os jogadores de jogos de tabuleiro com sucesso. Além disso, desenvolver uma monografia não agradava o autor do jogo, tendo em vista a inquietação de que era necessário criar algo que se destacasse dos inúmeros trabalhos com o mesmo tema.

Surgiu então a ideia de desenvolver um produto a partir da experiência lúdica que os jogos transmitem. A ascensão do mercado de jogos de tabuleiro no Brasil no final de 2017 também influenciou essa tomada de decisão. A Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos relatou que o setor de jogos – tabuleiro, cartas e memória – faturou R\$ 567 milhões, em 2017. Além disso, o público está investindo mais em jogos de tabuleiro. Segundo a publicação acerca do mercado de jogos brasileiros, a revista Forbes aponta dados da Pesquisa Game Brasil 2019, onde 28% da população do país se diverte com jogos de tabuleiros. (FORBES, 2019) Estes dados foram importantes para esta escolha e para chegar à conclusão de, que mesmo após a apresentação final, o jogo ainda continuará sendo executado e aprimorado.

Este projeto não se limita apenas ao trabalho de conclusão de curso. É importante ressaltar que *Fake News* encontra-se em fase de experimentação e testes. A versão deste produto se caracteriza como um *beta* de um jogo maior, que por sua complexidade não poderá ser aplicado para esta avaliação.

A ideia inicial é construir uma estrutura base de jogo que comporte expansões temáticas que utilize das mecânicas do jogo e amplie suas possibilidades de jogabilidade, com modos personalizados e possibilidade de criação das “regras da casa”¹. Futuramente, *Fake News* passará por uma pequena reformulação a partir do

¹ De acordo com o site Ludopedia, regras da casa são regras criadas pelo grupo (ou por quem está mais à frente do mesmo) para várias situações, podendo ser levadas em consideração as modificações

retorno de experiência dos jogadores e profissionais do mercado, para então ser lançado de forma oficial. Podendo ser lançado por uma editora de jogos de tabuleiro ou através de publicação independente, utilizando financiamento coletivo na internet para arrecadação de recursos.

e regras no jogo ou até certas ações ou situações dos jogadores em mesa. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topico/27358/sobre-board-25-regras-da-casa>> Acesso em 2 de Nov. de 2019.

2 OBJETIVOS

O principal objetivo do jogo é entreter o jogador através de uma maneira lúdica e divertida. *Fake News* é o jogo ideal para se jogar com um grupo de amigos em uma social, uma vez que ele contém uma baixa curva de aprendizado e pode ser jogado por um grande número de pessoas

Entretanto, o jogo pode levantar algumas questões à medida em que o jogador desempenha seu papel. Questionar-se sobre suas ações e a gravidade delas pode gerar indagações sobre o contexto político atual.

É importante ressaltar que esse produto pode levantar algumas questões acerca do debate político. O jogo pode se tornar mais divertido ainda se pessoas de espectro políticos opostos estiverem jogando, e claro, se todos se comportarem civilizadamente.

Fake News é um experimento de como utilizar o jogo como uma ferramenta de comunicação que transmita um conceito em um formato não tradicional.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O que é o jogo

Entender o jogo como elemento da cultura da história da humanidade é fundamental para compreender a relação entre o homem e o jogo. Segundo o dicionário Michaelis, “jogo” pode ser traduzido como: *“Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo.”* Entretanto, o conceito de jogo que será levado em consideração tem um aprofundamento cultural e filosófico. O jogo é algo inato ao homem, inegável. De acordo com Huizinga (2010, p. 07) *“A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou qualquer concepção do universo”*, assume-se que o jogo é algo inerente à vida, algo mais antigo que a própria cultura, uma vez que, as características do que ele assume como jogo podem ser encontradas também no reino animal. *“A existência do jogo é inegável. É possível negar, se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.”* (HUIZINGA, 2010, p.07)

Jogo pode ser exemplificado como um sistema de tomadas de decisão que necessita seguir uma estrutura de regras e padrões. De acordo com Huizinga, em sua obra *Homo Ludens*, o jogo pode ser compreendido como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, Johan, 2010. p. 33)

Apesar da estrutura lógica e trocas de *inputs* e *outputs* o jogo necessita do elemento diversão/tensão, assim como a suspensão de descrença da realidade, essa suspensão é fundamental em jogos onde os jogadores interpretam personagens ou se encontram em situações fictícias, usufruindo de maneira lúdica sua criatividade e interpretação de regras e sistemas. Segundo Huizinga, (1958, p.4) *“Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.”* Huizinga também trata do elemento tensão no jogo:

O elemento de tensão, a que acabamos de nos referir desempenha no jogo um papel especialmente importante. Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador que quer alguma coisa "vá" ou "saia" pretende ganhar à custa de seu próprio esforço". (HUIZINGA, Johan, 2010. p. 14)

Entende-se que a tensão estipulada pelo jogo é o fator que o move para frente, ela é fundamental para que as ações dos jogadores façam algum sentido, e que ao mesmo tempo gere um sentimento de recompensa para o jogador. *Fake News* utiliza a tensão de maneira que, em suas regras, obriga o jogador a criar uma história em um curto período. Esta tensão é causada principalmente pela dificuldade imposta pela diversidade das cartas e de como criar uma narrativa a partir delas. Utilizar a ampulheta como recurso mecânico visual reforça o caráter urgente da ação. Caso a história não seja boa o suficiente, o jogador não pontuará, gerando assim frustração através do sentimento de insucesso, uma vez que seu esforço não o recompensou.

Outro autor que corrobora a ideia de que o jogo necessita das regras para seu funcionamento é Callois, segundo Callois (1958, p.11) *“todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja o permitido e o proibido”* É evidente que a regra é algo intrínseco ao jogo, como evidência Huizinga, até mesmo a linguagem e a comunicação podem ser consideradas um jogo, uma vez que, para funcionar, ela deve seguir uma série de designações.

...no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite definir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação e levá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético ao lado da natureza. (HUIZINGA, Johan, 2010. p. 14)

Mas o que diferencia a linguagem de um jogo dentro do seu conceito mais difundido? Como se divertir através dele? Apesar do jogo necessitar de regras para o funcionamento, Callois (1958, p.24) evidencia que *“o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento”*. É fundamental que o jogo

seja acompanhado da liberdade do jogador de desempenhar seu papel, e que a medida em que seus objetivos são conquistados o jogador se diverte, de maneira livre e voluntária. *“O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que é livre dentro dos limites das regras”* Callois (1958, p.24) As regras começam a valer a partir do momento em que o jogador se permite jogar o jogo, e assim, se submeter às suas demandas.

Um jogo em fossemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo. Tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente. Obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma das suas características fundamentais, o facto de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa. (CALLOIS, Roger, 1958, p.24)

Observa-se então uma das principais características do jogo: um exercício de desprendimento da realidade, podendo assim, absorver-se de vários conceitos pré-estabelecidos pela natureza e pela sociedade, sendo realizado dentro de um determinado período ou lugar, tendo seu início e fim. Huizinga (2010, p.11) afirma que *“O jogo não é a vida “corrente” nem a vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da “vida real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.”*

3.2 Jogabilidade

Fake News tem a intenção de “traduzir” o conceito das notícias falsas e da temática política para elementos de jogabilidade utilizando princípios básicos do design de jogos. Para desenvolver essa jogabilidade, foi necessário estabelecer contato com o grupo de estudos “GAMING”, do departamento de Design da UnB. Através dessa parceria foram desenvolvidas duas oficinas de *gaming design* com o objetivo de fazer com que os participantes desenvolvessem um jogo em um determinado limite de tempo.

O *Framework*² adotado nas oficinas se chama SAN (Sistema, Arte e Narrativa). VER ANEXO 2. Este modelo foi utilizado para o desenvolvimento de *Fake News*. Segundo o artigo apresentado na SB Games, Negrelli apresenta o modelo SAN.

² framework é um conjunto de classes que constitui um projeto abstrato para a solução de uma família de problemas.

Visando contemplar a complexidade particular no consumo dos videogames, é proposto um modelo geral de produção e consumo, chamado SAN (referente a Sistema, Arte e Narrativa). Portanto, o presente artigo apresenta o modelo SAN, que sintetiza e relaciona esses modelos de produção e consumo de jogos, bem como discute a perspectiva da experiência do jogador. Por fim, espera-se que a estrutura proposta fomente o diálogo entre consumidores e desenvolvedores de jogos, assim como auxilie designers no processo de avaliação de seus jogos nas diferentes etapas de desenvolvimento visando uma experiência satisfatória de consumo (NEGRELLI, Lucas, 2017, p.50)

A aplicação deste modelo nas oficinas experimentais foi fundamental para o processo de entendimento do mesmo, e de como ele se aplica em *Fake News*. O SAN, visa trabalhar, estética, narrativa e jogabilidade em conjunto.

Através do SAN, o escopo e a narrativa do jogo foram desenvolvidos simultaneamente.

3.3 Pós verdade e Fake News no contexto atual

As campanhas eleitorais nas eleições presidenciais de 2018 no Brasil foram marcadas por suas estratégias controversas e não convencionais. Com o advento da internet e propagação de aplicativos de comunicação em massa, as campanhas se tornaram segmentadas.

Nesse momento de pós verdade, os fatos não influenciam a percepção e as tomadas de decisão das pessoas como influenciam as crenças pessoais. Segundo a *Oxford Dictionary*, citado por Fábio (2016, Jornal Nexo) “pós-verdade” pode ser definido como: “um substantivo “que se relaciona ou denota circunstâncias nas quais fatos objetivos têm menos influência em moldar a opinião pública do que apelos à emoção e a crenças pessoais”

É nesse contexto de pertencimento a ideias e grupos sociais que as notícias falsas são propagadas. Indo muito além de simples mentiras, as notícias falsas oferecem perigo a integridade de pessoas, grupos e dialoga com discursos autoritários. Segundo Bucci (2018. P. 28) “*Uma notícia (falsificada, fraudulenta ou mesmo verdadeira, pouco importa) só se difunde à medida que corresponda a emoções, quaisquer emoções, “positivas” ou “negativas”*”. A *Oxford Dictionary* também elegeu o termo “pós verdade” como palavra do ano em 2016, ano este que foi marcado pela eleição do atual presidente americano Donald Trump.

Os anos de 2016 e 2018 são lembrados pelo conturbado cenário político daquela época, e que se perpetua até os dias atuais. Os acontecimentos destes anos foram marcados pela disseminação em massa de notícias falsas e seu uso indiscriminado. Políticos utilizavam campanhas eleitorais como meio de propagação de boatos para atacar seus adversários fazendo uso das novas mídias, para criar grupos focais de disseminação de mentiras, as chamadas “bolhas”.

Plataformas como Facebook, Twitter e WhatsApp favorecem a replicação de boatos e mentiras. Grande parte dos factoides são compartilhados por conhecidos nos quais os usuários têm confiança, o que aumenta a aparência de legitimidade das histórias. Os algoritmos utilizados pelo Facebook fazem com que usuários tendem a receber informações que corroboram seu ponto de vista, formando bolhas que isolam as narrativas às quais aderem de questionamentos à esquerda ou à direita. (FÁBIO, André, 2019, Jornal Nexo)

A constante mudança na forma em que a informação é propagada faz com que o público não procure as fontes das notícias e se contente com os “fatos” que ele recebe, se sentindo intimamente relacionado com o propagador de ideias. Essa mudança se faz a partir do momento em que a informação midiática é consumida de maneira descentralizada, sendo fortemente influenciada pelas redes sociais.

Agora, os protocolos classicamente observados pela imprensa e pelas redações profissionais se confinam a ilhas que são minúsculas quando comparadas ao todo. O que é a carteira de assinantes de um jornal, algo em torno dos 250 mil leitores, como no caso dos maiores diários do Brasil, perto da escala de um Facebook, que tem perto de 2 bilhões de usuários com perfis ativos, quase um terço da humanidade? As práticas comunicacionais adotadas nas redes sociais, que não se pautam pela verificação criteriosa dos fatos ou pelos critérios de veracidade e de pluralidade, soterram e comprimem as ilhas que observam os protocolos clássicos da imprensa. (BUCCI, Eugênio. 2018, p.28)

A partir disso, pode-se concluir que a quantidade descomunal de informações diárias corrobora para condicionar o público a consumir as informações acessadas facilmente, sem a devida avaliação da veracidade dos fatos, em desfavor de notícias mais embasadas e também condiciona a atribuição prévia de credibilidade à quem fornece tais informações.

A propagação acontece por consequência das relações de afinidade do indivíduo ou dos grupos receptores da mensagem com outros indivíduos, grupos e a

sociedade em geral. Além disso, os meios de comunicação e suas mudanças podem transformar as *Fake News* espontaneamente. Assim como aponta Bucci:

Na era das redes sociais, o indivíduo se encontra encapsulado em multidões que o espelham e o reafirmam ininterruptamente – são as multidões de iguais, às multidões especulares, as multidões de mesmos. Vêm daí as tais “bolhas” das redes sociais, cujo traço definidor é a impermeabilidade ao dissenso, a ponto de uma comunidade de uma determinada bolha mal tomar conhecimento da outra. (BUCCI, Eugênio. 2018, p.28)

Este período foi a principal fonte de inspiração para a contextualização da narrativa de *Fake News*, onde vários acontecimentos foram acompanhados de mentiras falsas, perversas e sem nenhum pudor, contribuindo para propagação de discursos de ódio entre as tais bolhas sociais como aponta BUCCI.

As redes sociais acrescentam à paisagem globalitária um pacote inédito de perversidades. Agora, as notícias circulam segundo os ditames do entretenimento, que se orientam exclusivamente por fontes pulsionais, sem as mediações da razão. (BUCCI, Eugênio. 2018, p.28)

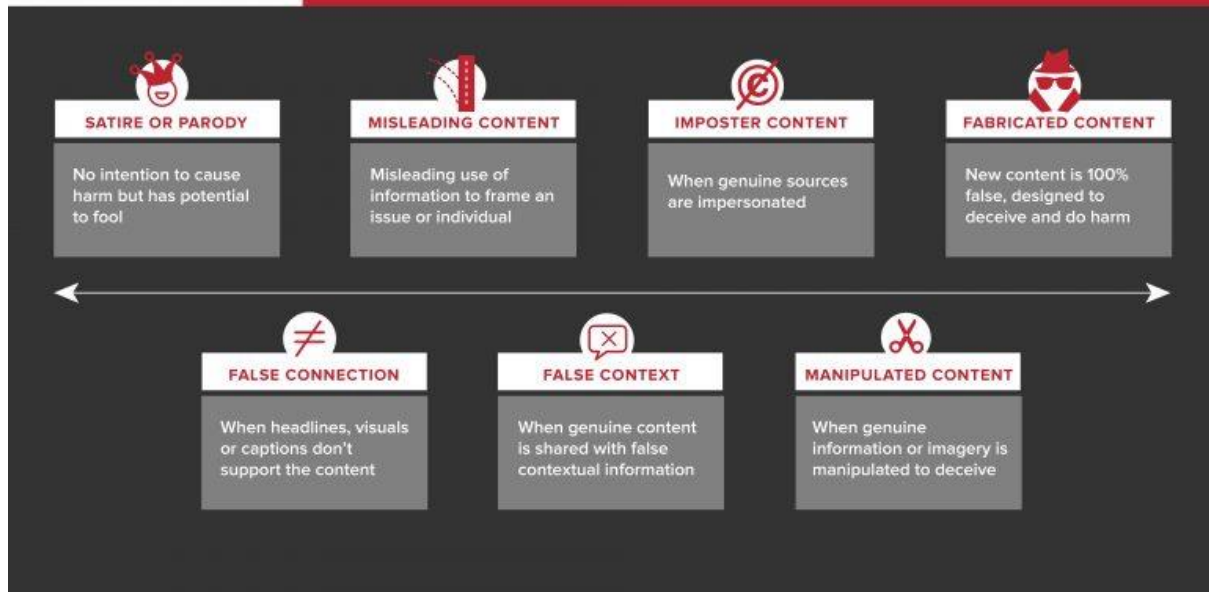
Dentre esses acontecimentos, os que se destacam e são referenciados no jogo: Donald Trump eleito 45º presidente dos Estados Unidos, Dilma Rousseff sofre um Impeachment, debates políticos das eleições de 2018 marcados por declarações polêmicas, Jair Bolsonaro é eleito presidente da república, o ex-presidente Lula é preso e família Bolsonaro é investigada por lavagem de dinheiro e envolvimento com milícias.

3.4 Tipos e classificação de Notícias Falsas

Para compreender melhor como as *Fake News* podem ser utilizadas em jogos era necessário entender como elas funcionavam. De acordo com a Jornalista e pesquisadora americana Claire Wardle (2017), as *Fake News* podem ser classificadas em 7 tipos, tendo objetivos diferentes. Em sua pesquisa realizada na *First Draft*, instituto de pesquisa vinculado a Havard, Wardle apresenta os 7 tipos de notícias falsas no artigo “*Fake news its Complicated*”. Este artigo serviu como base para realização da primeira oficina de jogos, com temática de notícias falsas.

FIRSTDRAFT

7 TYPES OF MIS- AND DISINFORMATION



FIRSTDRAFT

MISINFORMATION MATRIX

	SATIRE OR PARODY	FALSE CONNECTION	MISLEADING CONTENT	FALSE CONTEXT	IMPOSTER CONTENT	MANIPULATED CONTENT	FABRICATED CONTENT
POOR JOURNALISM		✓	✓	✓			
TO PARODY	✓				✓		✓
TO PROVOKE OR TO 'PUNK'					✓	✓	✓
PASSION				✓			
PARTISANSHIP			✓	✓			
PROFIT		✓			✓		✓
POLITICAL INFLUENCE			✓	✓		✓	✓
PROPAGANDA			✓	✓	✓	✓	✓

4 METODOLOGIA

4.1 1º Oficina experimental – 24 de agosto

A oficina realizada no dia 24 de agosto de 2019 teve caráter experimental, bem como avaliar e entender os caminhos e processos que os participantes seguiram para desenvolver as mecânicas dos seus respectivos jogos, utilizando a temática *Fake News*. O Exercício proposto tinha a duração de 8 horas, sendo dividido em duas partes: ideação e execução. A oficina era ministrada pelo autor do projeto e 3 membros do grupo Gaming. Os participantes foram separados em dois grupos após um levantamento de ideias de cada participante em relação ao tema. Foram levantadas as seguintes perguntas

- Quem é você?
- Qual a experiência central do seu jogo?
- Qual a mecânica central do seu jogo?
- Que materiais/tecnologias você pensa em usar?

Diante disso, os participantes foram divididos em dois grupos de acordo com seus interesse e competências, com bases em suas respostas. Foi elaborado um infográfico baseado na pesquisa de Claire Wardle, evidenciando os tipos de *Fake News* para que os jogadores utilizassem como uma base teórica a ser traduzida para jogabilidade.

O *framework* de *game design* visava tanto ensinar o participante a projetar jogos quanto analisá-los, portanto, o produto-final deveria ser jogável para que os *designers* pudessem experimentar o ciclo completo do *design*. Entretanto, uma série de limitações externas impossibilitou que os jogos de ambos os grupos pudessem ser jogados, além de reduzir o tempo de oficina de 8 para 6 horas. Apesar disso, foi possível analisar o processo dos grupos, e a partir daí entender alguns comportamentos dentro do modelo de oficina proposto. O método utilizado foi uma versão simplificada do SAN, que tinha como principal objetivo mapear em qual estágio de desenvolvimento do jogo os grupos chegariam ficariam estagnados. Os dois grupos eram formados por pessoas de perfis diferentes, o grupo 1, composto por 4 pessoas com média de 24 anos de idade, e grupo 2, composto por um adulto e 3 adolescentes de 15 e 16 anos. Cada grupo progrediu conforme suas capacidades e

conhecimentos prévios que influenciassem em suas tomadas de decisão. Membros do grupo 1 já tinham experiências anteriores com jogos de tabuleiro, em específico, jogos de cartas. Já o grupo 2 contava com um talentoso desenhista, que foi responsável por liderar as ideias iniciais do grupo, uma vez que também já havia tido experiência com jogos de tabuleiro.

É importante destacar em como os grupos traçaram caminhos diferentes com seus respectivos jogos. O grupo 1, logo desenvolveu uma mecânica de cartas baseada em blefes. Conforme os jogadores identificassem os blefes os pontos eram marcados. Em determinado momento era possível visualizar o escopo do jogo, e ter uma breve noção de como eram suas regras. Porém, o grupo falhava em um dos 3 pilares do modelo do SAN. A mecânica de cartas funcionava, as artes eram bem elaboradas e cumpriam com seu papel de recurso visual. Mas o jogo não fazia sentido, não havia motivação para as ações dos jogadores. Faltava o elemento narrativo que desse sentido ao que estava sendo feito.

O grupo 2 traçou o caminho oposto. Foi perceptível a influência do desenhista por trás da ideação do projeto. Por se tratar de um grupo jovem, a parte criativa foi a prioridade. Os membros do grupo ignoraram as mecânicas de jogo iniciais e partiram para a construção de um universo fantasioso em que as notícias falsas eram interpretadas como feitiços e poderes diferentes, de acordo com a classificação elaborada por Wardle. A narrativa estava bem estabelecida, o grupo estava ciente de como utilizar o elemento da mentira dentro do jogo com base em uma história bem argumentada com temática fantasiosa. A dificuldade do grupo 2 surgiu no momento em que tentaram inserir mecânicas de jogo no projeto. Visualmente era bastante atrativo, mas não era jogável.

A solução para os dois grupos se deu a partir de uma discussão com os monitores e membros do Gaming que deram algumas soluções baseadas em mecânicas conhecidas de jogos populares. Os grupos utilizaram contextos de outros jogos de acordo com a demanda dos projetos. O grupo 1 adotou uma temática de máfia e detetive, assim construiu um protótipo de jogo baseado numa estética sessentista. O grupo 2 adotou uma mecânica de gerenciamento e descarte de cartas, com ataque e defesa, voltada para o combate.

Apesar de a oficina não conseguir ser concluída, o resultado foi bastante satisfatório, sendo possível registrar cada etapa do processo de desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com essa temática. O acompanhamento da oficina proporcionou

uma visão maior de como *Fake News* poderia ser trabalhado, conceituando os primeiros esboços da primeira versão do jogo.

4.2. Lançamento do 1,5°C na Semana Universitária

Em setembro de 2019 foi realizada a segunda oficina de desenvolvimento de *board game*. O convite foi feito por estudantes do departamento de engenharia ambiental que conhecem o autor deste produto. O intuito era criar um jogo de tabuleiro para a semana universitária, que apresentasse de maneira lúdica os dados da pesquisa realizada pelos alunos da engenharia ambiental acerca das emissões de carbono no mundo. A oficina foi organizada em conjunto com Marco Akira, membro do grupo de estudos GAMING, do departamento de design da UnB. Foram feitos 2 encontros com tempo de duração de 6 horas cada.

Por se tratar de um jogo com uma temática específica, o processo de desenvolvimento da narrativa foi facilitado. O maior desafio era compreender quais os objetivos dos estudantes com o jogo, qual mensagem ele deveria passar, e como isso seria traduzido para mecânicas de jogo.

A ideia central de *1.5°C Degrees* gira em torno de conscientizar o jogador da quantidade de CO₂ emitido na atmosfera através do seu padrão de consumo de alimentos, e que se este padrão não for mudado nas próximas décadas o mundo entrará em colapso.

Após longas discussões sobre como transmitir a mensagem de maneira adequada, concluiu-se que a melhor forma era adotar um tom apocalíptico, onde o planeta iria se destruindo à medida que o CO₂ fosse lançado na atmosfera. Com narrativa e objetivos, iniciou-se então o processo de criação de uma mecânica de jogo que utilizasse essas ideias de maneira fluída e rápida, tendo em vista que o jogo seria apresentado na semana universitária, e necessitava ser um jogo com baixa curva de aprendizado, além de ser curto.

As etapas de desenvolvimento de *1.5°C Degrees* foram determinantes para a compreensão e aprendizado do processo de *gamificação*³, além de ser a escolha da

³ Gamificação, do inglês *Gamification*, é a prática de aplicar mecânicas de jogos em diversas áreas, como negócios, saúde e vida social. O principal objetivo é aumentar o engajamento e despertar a curiosidade dos usuários e, além dos desafios propostos nos jogos. Techtudo. disponível em < <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/o-que-e-gamificacao-conheca-ciencia-que-traz-os-jogos-para-o-cotidiano.html> > Acessado em 24 de novembro de 2019

mecânica de jogo em que *Fake News* se baseia. Descobrir os processos de aprendizado dos jogadores através de ações e trocas de informações durante a jogabilidade e de como eles captavam a informação que o jogo tentava transmitir. Através dessa experiência a abordagem de *Fake News* mudou, deixando de ser um jogo transmissor de mensagens importantes, para um jogo onde questionamentos surgissem com base nas reflexões dos jogadores, que agiriam como agentes de propagação de mentiras.

4.3 Desenvolvimento do Jogo

Fake News mudou bastante desde seu conceito inicial. A princípio, seria um jogo cooperativo, onde jogadores deveriam se aliar e competir contra o tabuleiro, que atuaria como um agente propagador e produtor de notícias falsas. À medida em que os jogadores deixassem de cumprir objetivos, o tabuleiro pontuaria, de alguma forma, gerando assim uma reação em cadeia que dificultasse ainda mais o jogo.

A narrativa do jogo não estava bem estruturada, a proposta preliminar era aliar conceitos de teorias jornalísticas e os tipos de notícias falsas como mecânicas de jogo. Nesta primeira versão, os jogadores atuariam como um *Gatekeepers* e as suas obrigações eram apurar grandes quantidades de notícias de forma rápida e dinâmica. Em algum momento, essas notícias apuradas seriam reveladas aos jogadores, mostrando quais notícias eram falsas e quais eram verdadeiras. Caso uma notícia falsa fosse noticiada, o tabuleiro ganharia recursos de propagação de notícias através de *bots* e aquisição de tecnologias como o *deepfakes*⁴ para espalhar notícias falsas mais impactantes e com mais rapidez.

Apesar de parecer promissor, não estava sendo fácil imaginar uma mecânica de jogo divertida, esse conceito deixava o jogo com um aspecto mais formal, com teor educativo e, de certa forma, moralista.

O fator determinante para a desistência desse primeiro projeto foram as seguintes perguntas: “Quem sou eu para dizer o que os jogadores têm que fazer? Que mensagem eu estou tentando passar?”. Não havia diversão no jogo e o tom piegas passava uma ideia de que notícias são ruins e você deve combatê-las, e esse não era o objetivo do jogo.

⁴Tecnologia usada para colocar o rosto de uma pessoa em outra em um vídeo. Mais informações em: < <https://tecnoblog.net/264153/o-que-e-deep-fake-e-porque-voce-deveria-se-preocupar-com-isso/> >

Após longos questionamentos de qual mensagem passar com o *Fake News*, foi abandonada a ideia de passar uma mensagem com tom maniqueísta. Surgiu então a segunda versão, com mecânicas de cartas onde jogadores poderiam atuar tanto como *gatekeepers* como produtores de notícias falsas. Nessa versão, o principal objetivo era identificar qual jogador da rodada fabricaria as notícias falsas. Contando com uma estrutura de cartas que quando combinadas formavam alguma notícia. Essa estrutura contava com a combinação de cartas de diferentes categorias: verbos, objetos, sujeitos e locais. A partir disso, algum mecanismo de jogabilidade apontaria se a notícia era falsa ou verdadeira. Mas ainda assim, o jogo não estava divertido o suficiente.

4.4 Produção e Estética

Este produto tem como objetivo construir uma experiência lúdica entre o jogador e a sua temática. Para que isso ocorra, diversos conceitos de linguagem visual são aplicados, visando assim construir uma maneira de aprendizado intuitiva através de símbolos, design de interface e psicologia das cores.

As linhas e traços dos personagens e cenários foram pensadas de forma iconográfica, de modo a representar de maneira simples e expressiva o evento ou a ação que está ocorrendo na carta. Por se tratar de um jogo que oferece ao jogador autonomia para construir sua própria narrativa através da imagem, as ilustrações em sua grande maioria dão a possibilidade para vários tipos de interpretações.

Existem dois tipos de cartas em *Fake News*, Cartas Evento e Cartas Ação, cada uma com sua determinada função. As cartas evento são mais amplas, e algumas delas fazem referências diretas a eventos e memes presentes na cultura brasileira que são relacionados a notícias falsas. Elas foram desenvolvidas visando dar a oportunidade de o jogador utilizar notícias, que entraram no imaginário coletivo, a fim de fazer uma releitura sobre elas, criando uma dinâmica que explore o absurdo num exercício lúdico narrativo. Memes como “o ET Bilú” e notícia da “grávida de Taubaté” são referenciados nas cartas evento.

As cartas ação por sua vez, são desenvolvidas para facilitar a construção da narrativa. Como o principal objetivo é criar uma mentira, as ações presentes nessas cartas têm um tom apelativo, que usam da violência explícita para dar o tom absurdo que as notícias falsas são fabricadas. Verbos como “esfaquear”, “cuspir”, “socar” e “vomitar” estão presentes nessas cartas.

Tratando-se de um jogo com temática absurda, e que ao mesmo tempo utiliza principalmente de artifícios visuais para seu funcionamento, *Fake News* conta com uma paleta de cores que remetem a loucura e a psicodelia. Com quebras de expectativas de cores relacionadas a alguns objetos que contém uma cor pré-estabelecida no imaginário coletivo.

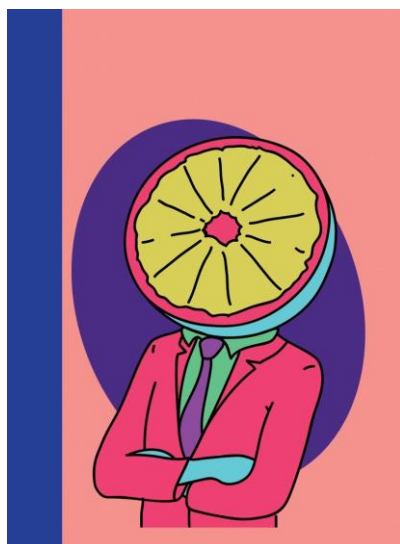


Figura 3. o Laranja

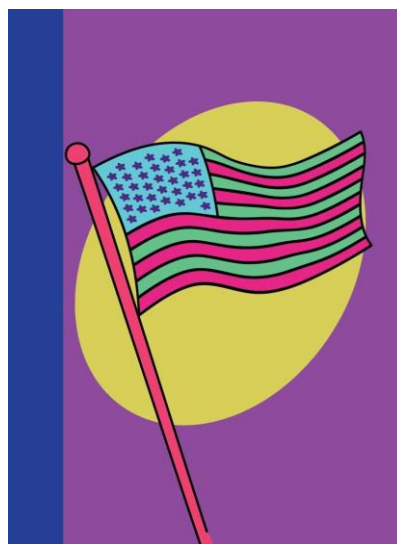


Figura 4: Bandeira Americana

Além disso, os personagens não adotam um padrão de cores, variando de maneira aleatória seus tons de pele e cabelo, abandonando qualquer ideia de padronização sobre eles. A escolha de tons saturados, em sua grande maioria, tons magentas remete a algo lúdico e fantástico. Estes tons foram inspirados pela estética adotada por Alex Norri em sua obra “*Webcomic name*”, série de quadrinhos online lançada em 2016. Outra fonte de inspiração foi a série animada “Hora de aventura”, que utiliza do elemento lúdico e absurdo em seus roteiros para contar suas histórias.

Fake News é um jogo que dá liberdade ao jogador criar a notícia que lhe convém, por mais absurda que ela pareça. A princípio essa liberdade foi encarada como um problema, uma vez que o jogo permite que jogadores ultrapassem o senso moral e ético, criando histórias moralmente inadequadas. Mas não é exatamente assim que um produtor de notícias falsas age? Assumir isso foi primordial para seguir com uma mecânica do jogo desenvolvida para torná-lo divertido através do absurdo, sendo assim, muitas vezes ela pode chocar os participantes. Tudo isso fica a critério do jogador, que por sua vez interpretará um personagem, que de certa forma o isenta da responsabilidade de criar uma história abominável.

Uma das coisas mais interessantes em *Fake News* é que o teor da notícia varia de acordo com o perfil do personagem. Em testes de jogabilidade realizados com o protótipo, notou-se que à medida em que o jogo progride, o jogador entende cada vez mais o seu estilo de jogo, criando histórias que se relacionam melhor com o espectro e perfil do político que o jogador interpreta.

Foi através da diversão e do formato do *party game*⁵ que este produto conseguiu transmitir uma das ideias de jogabilidade, que anteriormente havia sido abandonada: notícias falsas podem ser muito perigosas. A mecânica de jogo das primeiras versões tentava traduzir esta ideia num sentido literal, mas falhava em transmitir tensão e diversão. O Processo de interpretar e tentar entender o perfil do político força o jogador a pensar como um. Este exercício é fundamental para que o jogador pontue, logo, o fator motivante é criar a melhor mentira, independentemente do nível de gravidade dela. Em algum momento, o jogador pode se questionar de suas ações, tendo noção de o quão absurdo e nociva pode ser a história que ele propaga.

As possibilidades de criação de história, assim como o elemento gráfico do jogo e o que ele sugere, o enquadram como um conteúdo para maiores de 16 anos de acordo com o manual da classificação indicativa brasileira. Ver anexo 1

4.5 Componentes e regras

Fake News é um *party game* de interpretação de personagens. Neste jogo, seu objetivo é contar a melhor, ou pior notícia falsa, com base no perfil político do seu personagem. O Jogo se passa em um debate político onde cada jogador interpreta um político com seu respectivo perfil (conservador, de centro, esquerda etc.). O perfil é traçado através de sorteio de fichas que determinam o posicionamento e valores do político.

Existem dois tipos de carta nesse jogo, as **Cartas Evento** e **Cartas Ação**:

- Carta Evento: As cartas evento são cartas abrangentes, que podem conter uma releitura de uma notícia famosa, história, evento e memes

⁵ Party Games são jogos de Tabuleiro para festa, jogos mais simples, com fácil compreensão, alto nível de interação social, focando mais na parte engraçada do que em alta estratégia. A maioria dos jogos para 8+ jogadores estão nessa categoria. Fonte: Ludoteca: disponível em: <<https://www.ludoteca.com.br/party-games>> Acessado em 16 de novembro de 2019.

- Cartas de ação: São cartas específicas que obrigatoriamente precisam ser inseridas na história criada. São verbos

As regras foram desenvolvidas com base no modelo de *Party Games*, ou seja, são regras que estipulam tempo para serem executadas, tornando o jogo rápido e dinâmico. As regras de pontuação são baseadas em sistemas de voto, onde os jogadores devem renunciar à competitividade desenfreada e entrar no clima descontraído do jogo, assumindo quando o jogador fizer uma boa jogada.

4.6 Fase de preparação

Cada jogador pega uma ficha adjetivo de cada categoria, sendo 4 no total. Em seguida, o jogador posiciona as fichas em seu tabuleiro individual. Os jogadores se apresentam e falam sobre o perfil do político que eles estão interpretando, motivações, posicionamentos, valores etc. É importante que o jogador entre no *roleplay*⁶. Após a apresentação, os jogadores devem interpretar seus personagens, podendo usá-los como argumento para convencer os outros jogadores de que as mentiras contadas correspondem com o perfil do personagem.

4.7 Ordem das rodadas:

1. Todos os jogadores terão que ter 5 cartas na mão, sendo elas duas cartas ação e três cartas evento
2. O jogador da vez coloca uma carta de evento inicial aberta sobre o seu tabuleiro individual
3. Os jogadores entregam uma carta virada para baixo ao jogador da vez.
4. O jogador à esquerda do jogador da vez, obrigatoriamente tem que entregar uma carta ação.
5. O jogador da vez tem um minuto para escolher as cartas para montar sua *Fake News*
6. O jogador da vez tem que ter no mínimo uma carta ação em sua *Fake News*
7. Ocorre a votação se mentira contada repercute na mídia ou não
8. Os jogadores que pontuaram avançam no tabuleiro principal

⁶ De acordo com Cambridge Dictionary, “roleplay”: fingindo ser outra pessoa, especialmente como parte do aprendizado de uma nova habilidade. Tradução livre. Acessado em 5 de novembro de 2019

9. Todos os jogadores compram 1 carta do monte.

obs.: Se o jogador da vez ganhar três ou mais cartas de ação ele poderá substituir por umas de suas cartas evento.

4.8 Pontuação

- Se há voto unânime, somente o jogador da vez ganha 5 pontos.
- Se há empate todos os jogadores recebem 2 pontos.
- Se há uma pequena discrepância: todos os jogadores exceto o jogador da vez marcam 1 ponto
- Se há grande discrepância nos votos:

Votos positivos: O jogador da vez e os jogadores ganham 3 pontos:

Votos negativos: Somente os jogadores ganham 3 pontos

Componentes do jogo

- 6x Tabuleiro Individual
- 1x Tabuleiro Central
- 60x Carta Evento
- 30x Carta Ação
- 6x Tokens individuais
- 1x Ampulheta
- 60 fichas de criação de personagem
- 12 fichas de votação

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Processo de desenvolvimento de um jogo exige habilidade e conhecimento em diversas áreas do saber. Neste trabalho, concluiu-se que o jogo funciona como uma ferramenta de comunicação, que pode utilizar uma abordagem lúdica e divertida para transmitir uma mensagem para seus jogadores.

Para aplicar conceitos da comunicação foi necessário antes compreender o processo de design de jogos, que por sua vez também utiliza conceitos da comunicação e linguagem. A construção de arquétipos, linguagem visual, e iconografia foram fundamentais para transmitir para o jogador o processo de compreensão acerca da produção de notícias falsas, e como elas se propagam através de bolhas sociais.

A abordagem lúdica se mostrou atrativa, trazendo entretenimento a um assunto considerado sério como a disseminação de notícias falsas nos atuais meios de comunicação.

Fake News cumpre com seu objetivo como um *party game* a partir do momento que o jogador esboça o primeiro sorriso, ou se choca com algo dito por outro jogador, ou quando o participante do jogo identifica contextos políticos reais sendo satirizados e abordados. É um jogo que promove um encontro social e que estimula a criatividade de uma forma divertida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRINQ. **Economias e Estatísticas**. Disponível em: < <http://www.abring.com.br/economia-e-estatisticas/>> Acessado em: 2 nov. 2019.

BUCCI, Eugênio. **Pós-política e corrosão da verdade**. Revista USP. São Paulo. n. 116 p. 19-30 janeiro/fevereiro/março 2018

FIRST DRAFT. **Fake news. It's complicated**. Disponível em: <<https://firstdraftnews.org/latest/fake-news-complicated/>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Fenômeno da pós-verdade transforma os consensos já estabelecidos**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2018/11/fenomeno-da-pos-verdade-transforma-os-consensos-ja-estabelecidos.shtml>> Acesso em: 2 nov. 2019.

FORBES. **Mercado de jogos de tabuleiro ganha espaço no Brasil**. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil/>. Acesso em: 2 nov. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 6º. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LUDOPEDIA. **Regras da casa**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topico/27358/sobre-board-25-regras-da-casa>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

LUDOTECA. **Party Games**. Disponível em: < <https://www.ludoteca.com.br/party-games>>. Acesso em: 2 nov. 2019

MANUAL DA NOVA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/manual-da-nova-classificacao-indicativa.pdf>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

MICHAELIS. **Dicionário da Língua portuguesa**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=jogo>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

NEGRELLI, Lucas; MIURA, Marco; SILVA, Tiago. **Framework SAN**: a avaliação do jogo pelos jogadores. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/174599.pdf>> Acesso em: 2 nov. 2019.

NEXO. **O que é 'pós-verdade', a palavra do ano segundo a Universidade de Oxford**. Disponível em: < <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/11/16/O-que-%C3%A9-%E2%80%98pós-verdade%E2%80%99-a-palavra-do-ano-segundo-a-Universidade-de-Oxford>> Acesso em: 2 nov. 2019.

ROGER, Caillois. **Jogos e os homens**: A máscara e a vertigem(os). Lisboa, Cotovia, 1990.

TECHTUDO. **O que é Gamificação? Conheça a ciência que traz os jogos para o cotidiano.** Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/o-que-e-gamificacao-conheca-ciencia-que-traz-os-jogos-para-o-cotidiano.html>> Acesso em: 2 nov. 2019.

TECNOBLOG. **O que é Deep Fake e porque você deveria se preocupar.** Disponível em: < <https://tecnoblog.net/264153/o-que-e-deep-fake-e-porque-voce-deveria-se-preocupar-com-isso/>> Acesso em: 2 nov. 2019

ANEXO A- SAN - MANUAL DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

TENDEM a ser considerados como “não recomendado para menores de 16 anos”, obras, diversões e espetáculos que contenham, cumulativa ou alternativamente as seguintes categorias de conteúdo, observados os elementos que podem contribuir para reduzir ou elevar a faixa etária atribuída à obra audiovisual em questão:

IDENTIFICAÇÃO QUANTO AO CONTEÚDO VIOLENTO (INCLUINDO TODO TIPO DE ATO CRIMINOSO OU ACIDENTE)

- () Violência do tipo tortura, estupro, mutilação, abuso sexual, exploração sexual, suicídio;
- () Proporção de outros tipos de conteúdo violento entre 50 e 70 % no material analisado;
- () Violência envolvendo crianças e adolescente com vítimas;
- () Violência envolvendo crianças e adolescentes como agressores
- () Apresentação de violência gratuita/banalização da violência;
- () Apresentação de violência familiar

IDENTIFICAÇÃO QUANTO AO CONTEÚDO SEXUAL E NUDEZ

- () Proporção do conteúdo sexual/com nudez no material analisado, entre 30 e 50%;
- () Apresenta nudez completa;
- () Apresenta insinuações de sexo oral e/ou anal;;
- () Há cenas de prostituição;
- () Apresenta cenas de sexo sem penetração (não explícito);
- () O sexo é associado como a traição extraconjugal;
- () O enquadramento d imagem valoriza o conteúdo sexual;

IDENTIFICAÇÃO QUANTO A DROGAS (VIOLÊNCIA)

- () Proporção do conteúdo envolvendo drogas no material analisado - Entre 30 e 50%;
- () Apresenta descrições, a partir de imagens apresentadas, pormenorizadas do consumo/produção/venda de drogas (incluindo o modus operandi e a reação das pessoas);
- () Apresenta descrições verbais pormenorizadas do consumo/produção/venda de drogas (incluindo modus operandi e a reação das pessoas);
- () Há recompensa ao agressor (traficante);
- () Apresenta as drogas como a única forma ou a forma predominante de resolução de problemas;
- () Envolve crianças e/ou adolescentes na cena;

ANEXO B - SAN

Framework SAN: a avaliação do jogo pelos jogadores

Lucas Henriques Negrelli^{*}

Marco Akira Miura

Tiago Barros Pontes e Silva

Universidade de Brasília (UnB), Departamento de Design, Brasil

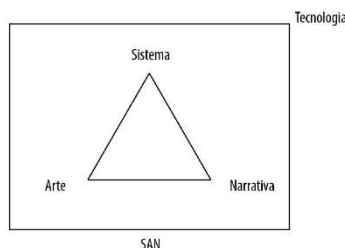


Figura 1: Estrutura básica do Framework SAN: Sistema, Arte e Narrativa.

RESUMO

A comunicação entre os designers e jogadores é um fator primordial para a qualidade de um *video game*, pois é a partir da compreensão sobre o jogador que o designer é capaz de projetar uma experiência satisfatória. Nesse sentido, os meios de comunicação e as plataformas de venda de jogos buscam facilitar a relação entre o público desenvolvedor e o público consumidor dos jogos, criando canais de avaliação dos produtos e índices de qualidade. Visando contemplar a complexidade particular no consumo dos videogames, é proposto um modelo geral de produção e consumo, chamado SAN (referente a Sistema, Arte e Narrativa). Portanto, o presente artigo apresenta o modelo SAN, que sintetiza e relaciona esses modelos de produção e consumo de jogos, bem como discute a perspectiva da experiência do jogador. Por fim, espera-se que a estrutura proposta fomente o diálogo entre consumidores e desenvolvedores de jogos, assim como auxilie designers no processo de avaliação de seus jogos nas diferentes etapas de desenvolvimento visando uma experiência satisfatória de consumo.

Palavras-chave: framework, game design, avaliação de jogos, jogabilidade.

1 INTRODUÇÃO

Não há dúvida que a Internet é um dos fatores que possibilitaram a emergência dos videogames como um dos mercados proeminentes da indústria cultural. A comunidade dos *gamers* tem contribuído particularmente para isso, gerando conteúdo próprio direcionado para a própria comunidade, veiculado por meio das redes sociais. Com isso, surge a oportunidade de se investir em uma linguagem comum ao design de jogos a fim de facilitar a comunicação entre os jogadores e os desenvolvedores.

Com a popularização dos canais de jogos do YouTube, as mídias tradicionais como o Kotaku, The Escapist e IGN vêm compartilhando o espaço com diversos canais de *gamers* patrocinados e associados a empresas de entretenimento. A saída

do consumidor de seu papel passivo pode ajudá-lo a desafiar as propostas da mídia especializada (com a ajuda dos suportes apropriados, em especial a mídia alternativa), tornando-o mais independente com relação à mídia em geral, uma vez que ele será capaz de criticar um jogo a partir de sua própria experiência e compreensão.

Para tanto, o objetivo do presente relato é descrever um *framework* que visa a compreensão do processo de desenvolvimento do jogo e seu impacto na experiência de jogo, denominado SAN. Com o crescimento da mídia alternativa, entende-se que a divulgação de um *framework* para estruturação dos argumentos de avaliação de um jogo se torne facilitada. Ainda, sugere-se que a adoção de uma linguagem homogênea torne a análise mais clara e facilite a comunicação entre o produtor de conteúdo e o público consumidor.

2 METODOLOGIA

O presente artigo discute a relação de produção e consumo dos jogos, buscando identificar os processos pelos quais é possível observar inconsistências entre a experiência projetada (da representação do designer) e a experiência real (da representação do jogador). Para tanto, o Framework SAN foi construído por meio da integração de *frameworks* já existentes e conceitos de Game Design, tendo um foco especial nos trabalhos de Schell [1], no *framework* MDA de Hunicke e colegas [2], nas propostas de Flow de Csikszentmihalyi [3], em Schaffer [4], em Murphy (*Why Games Work*) [5], em Chen [6][7][8] e nos livros *Designing Games* de Tynan Sylvester [9] e *Emotional Design* de Donald Norman [10].

Assim, entende-se que o SAN é fruto de um estudo teórico-reflexivo elaborado pelo cotejo dos principais autores que abordam o conceito de jogo, seu processo de concepção e a experiência do jogador. Todavia, a presente proposta focou em agregar as perspectivas dos autores supracitados em um arranjo mais amplo, que fosse capaz de capturar as diferentes dimensões da complexidade presente no campo dos jogos, com intuito de proporcionar uma estrutura de análise e de diálogos argumentativos sobre os jogos.

^{*}e-mail: lucashnegrelli@gmail.com

Ao final, foi realizada uma pesquisa exploratória inicial de natureza qualitativa para identificar as principais dificuldades do público em compreender o SAN e adotá-lo em um processo formal de análise de jogo. Assim, 3 participantes foram expostos à estrutura sugerida e, por meio de entrevista não estruturada e de um questionário aberto, foram consultados quanto à compreensibilidade do *framework*. Em seguida, foram consultados sobre a possibilidade de uso da estrutura para a realização de uma análise de um jogo, visando identificar as principais dificuldades de aplicação do SAN.

3 A NATUREZA DO JOGO

Para se analisar algo, é importante primeiramente saber no que consiste o objeto de avaliação. Nesse sentido, o primeiro passo para estabelecer o *Framework* proposto é definir o que é um Jogo. Essa proposta segue o pensamento de Schell [1] discutido em “*The Art of Game Design*”. Paradoxalmente, em sua reflexão, Schell chega à conclusão de que uma definição rígida do conceito de jogo não é relevante para a compreensão crítica de um Jogo. Isso ocorre porque são raros os casos em que existe uma dúvida real da pessoa envolvida se o que ela está presenciando é, de fato, um Jogo. Dessa maneira, o método holístico e hermenêutico parece ser mais prático em defini-lo.

Entretanto, para o presente argumento se faz necessária uma delimitação acerca do conceito de Jogo para que se possa prosseguir com a estrutura proposta. Assim, visando iniciar a delimitação do conceito, são apresentadas algumas definições do dicionário Merriam-Webster para a palavra “game”: 1 – A (1) atividade na qual se engaja por diversão ou entretenimento: brincar/jogar; A (2) o equipamento utilizado para um jogo, em tradução livre.

A definição 1 A (1) é muito importante, pois define um aspecto primordial dos jogos: seu objetivo, que é a diversão ou entretenimento. A definição A (2) parece interessante no sentido de que ela equipara o jogo ao próprio instrumento necessário para o jogo. Essa definição, porém, se mostra ineficaz quando tratamos de jogos que podem ser improvisados ou até mesmo quando falamos de versões virtuais de jogos. No fim das contas, essa definição não é de suma importância para a análise de um Jogo, mas pode ser um lembrete relevante de que jogos dependem de algum suporte.

Em tradução livre: 3 – B (1) uma competição física ou mental conduzida de acordo com regras com os participantes em oposição direta um ao outro; B (2) uma divisão de uma competição maior; B (3) a quantidade de pontos necessários para ganhar; B (4) pontos marcados em um determinado jogo de cartas por um jogador cujas cartas contabilizam o maior número; B (5) a maneira de jogar em uma competição; B (6) o conjunto de regras governando um jogo; B (7) um aspecto ou fase de jogada específica em um jogo ou esporte.

A definição 3 B (1) se assemelha a uma discussão proposta por Schell e parece tratar de uma visão mais tradicional do que é um jogo, mas ignora alguns jogos em que o aspecto competitivo é posto de lado ou jogos em que há somente um jogador. Um problema dessa definição é a sua rigidez e a maneira como se torna contraditória com alguns jogos contemporâneos. Destaca-se um atributo abordado nesta definição: jogos funcionam a partir de regras. O tópico de Regras será abordado mais adiante.

A definição 3 B (5) (“a maneira de jogar em uma competição”) parece fazer uma equivalência do jogo com a própria forma em que ele é praticado. Isso carrega certo peso, pois relata que o jogo funciona dentro dos aspectos de suas regras e que, ao modificar essas regras, modificamos ou, até mesmo, destruimos o jogo. Essa noção parece reforçada pela definição 3 B (6) (“o conjunto de regras governando um jogo”), a qual equivale o jogo com as suas

próprias regras. Essa é uma delimitação relevante, pois estabelece que jogos têm regras e que uma das características próprias do jogo são suas regras.

O que isso quer dizer? Isso quer dizer que o que mantém a coesão de um jogo, o que define o seu comportamento e, por consequência, as suas características, são as regras do jogo, tanto implícitas quanto explícitas. Por isso, quando alguém se recusa a seguir as regras, o jogo perde o propósito, uma vez que ele está deixando de funcionar como o jogo inicialmente estabelecido. Um exemplo seria se os jogadores de futebol pudessem carregar a bola com as mãos. O jogo passaria a ter muito mais semelhança com o handebol do que com o futebol. O problema com essa definição é que ela fala de algo que compõe um jogo, as regras, e não necessariamente da definição do que é um jogo. Não é qualquer conjunto de regras que estabelece um jogo.

Portanto, ao se definir o jogo a partir de um dicionário, o resultado descreve um jogo pela sua finalidade (diversão), pela sua estrutura (regras) e, na definição 3 B (1) (“uma competição física ou mental conduzida de acordo com regras com os participantes em oposição direta um ao outro”) temos uma descrição que tenta explicar de uma forma mais ampla, descrevendo o fenômeno em si, ainda que de forma ineficaz.

Por isso, entende-se que Schell emprega um método interessante para atacar a questão da definição de um jogo. Ele desconstrói algumas definições e chega a uma lista de atributos necessários para que um sistema consista em um Jogo:

- 1 – Jogos são jogados voluntariamente;
- 2 – Jogos possuem objetivos;
- 3 – Jogos possuem conflito;
- 4 – Jogos possuem regras;
- 5 – Jogos podem ser vencidos ou perdidos;
- 6 – Jogos são interativos;
- 7 – Jogos possuem desafios;
- 8 – Jogos podem criar seu próprio valor interno;
- 9 – Jogos são envolventes;
- 10 – Jogos são sistemas formais e fechados.

A partir dessa lista Schell chega à seguinte definição: “*A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude*” (Em tradução livre: Um Jogo é uma atividade de resolução de problemas, abordada de maneira lúdica.). Após analisar definições variadas, propõe-se a seguinte perspectiva: o Jogo é a brincadeira estruturada (em inglês: *A Game is structured Play*). A partir dessa visão voltada para os jogos eletrônicos, sem abordarmos aspectos mais amplos da compreensão do jogo, como em Huizinga [11], é apresentada a estrutura SAN de avaliação de jogos.

4 FRAMEWORK SAN

O Framework SAN foi concebido visando facilitar a comunicação entre o designer e o jogador. Para tanto, buscou-se conceber o jogo a partir das funções tipicamente encontradas nas empresas desenvolvedoras de jogos (Figura 1). Quanto mais complexos os projetos, observa-se uma maior especialização das áreas e, assim, o departamento de arte passa a englobar os animadores, os artistas conceituais e designers de ambiente, enquanto os programadores se dividem em programador de IA, programador de rede e programador gráfico e o design, que abrange da jogabilidade ao som do jogo. Dessa forma, as áreas que possuem relação mais próxima com a experiência do jogador são o Sistema, a Arte e a Narrativa, como descritas a seguir.

O Sistema se refere às regras de interação com o jogo. As regras delimitam o que pode vir a acontecer no jogo e as condições para que os eventos ocorram. Por exemplo, um botão do controle exerce diversas funções, a depender do jogo que está sendo executado. Um jogo com problemas de regras não será capaz de fornecer as ações

necessárias para que o objetivo do jogador seja cumprido, gerando frustração.

No framework SAN, a arte representa os estímulos sensoriais relevantes para o jogo. Todos os sinais que podem indicar valência no jogo (ou mesmo fora dele, no caso das imagens publicitárias) fazem parte da arte e devem comunicar com precisão o que o jogador deve fazer e o que pode esperar do sistema.

Devido à interatividade, a narrativa de um jogo é dada por diferentes processos e a sua função principal é de transmitir uma noção de mudança no estado do jogo. Assim, ela é dividida em 3 subseções: premissa, macronarrativa e micronarrativa. A premissa é a descrição das circunstâncias nas quais um jogo se passa, i.e., o contexto que serve como um pano de fundo e ambientação para o jogador. Um jogo pode reforçar essa premissa com *cut-scenes* e diálogos descrevendo a sequência de eventos e as percepções dos personagens para criar um enredo, como em *role-playing games*, ou simplesmente explicitando o contexto com o próprio nome do jogo (e.g., Detetive, Monopólio).

A Macronarrativa é a que mais se assemelha à noção tradicional de narrativa (um livro dividido em capítulos). Ela conta a saga, a jornada que o Jogador irá desvendar durante um jogo, contando sobre eventos e personagens de uma forma que pode ser descrita como prosaica. Em outras palavras, ela é a maneira de organizar a progressão do jogo dentro de sua própria ficção, providenciando a motivação existencial para as ações do Jogador em escala menor (Micronarrativa).

A Micronarrativa é a descrição dos eventos que ocorrem imediatamente a partir da ação do jogador e suas reações imediatas. Exemplos de Micronarrativa são descrições pontuais dos eventos que ocorrem imediatamente em relação ao Jogador.

Essas três subdivisões da Narrativa funcionam como uma boneca russa, ou seja, a Narrativa é construída em camadas. A Premissa é a camada mais exterior e abrangente e engloba a Macronarrativa. A Macronarrativa engloba a Micronarrativa.

Os três elementos básicos apresentados nessa seção são baseados na Tétrade de Schell [1], sendo que os conceitos que compõem a Tétrade podem ser diretamente relacionados com os que são propostos por este Framework (Figura 2). As Mecânicas segundo Schell é o que chamamos de Sistema, o que Schell chama de Estética aqui chamamos de Arte e o que Schell chama de História aqui chamamos de Narrativa. Fica claro que as propostas feitas pelo Framework carregam algum conteúdo próprio, mas é importante ressaltar que não um conflito entre o conteúdo proposto e a proposta de Schell. Na verdade, para o Framework, os conteúdos são vistos como complementares.

É importante ressaltar que a Tétrade apresenta um elemento que não foi discutido ainda como um elemento básico: A Tecnologia. Para o Framework a Tecnologia é um elemento crucial para um jogo, porém, durante todo o processo de interação com um jogo, sua principal função é ser invisível. A Tecnologia se torna um fator de análise basicamente quando ela falha. Dessa forma ela é um fator que está sempre presente, mas que é analisado separadamente, pois ela é o suporte que permite que os elementos básicos ocorram e traduz o seu conceito para uma linguagem humana, permitindo a interface entre o jogo e o Jogador. Dessa forma o Framework propõe que a Tecnologia não é um elemento básico de um jogo, mas o suporte dos mesmos. Se ela falha todos os 3 elementos básicos sofrem uma interferência negativa, pois o conteúdo do jogo deixa de ser passado corretamente. Neste caso é possível utilizar a Tétrade como a visualização do Framework em seu estado atual. Outra maneira, mais descritiva da proposta do Framework, seria uma Triade (SAN) envolta pela Tecnologia.

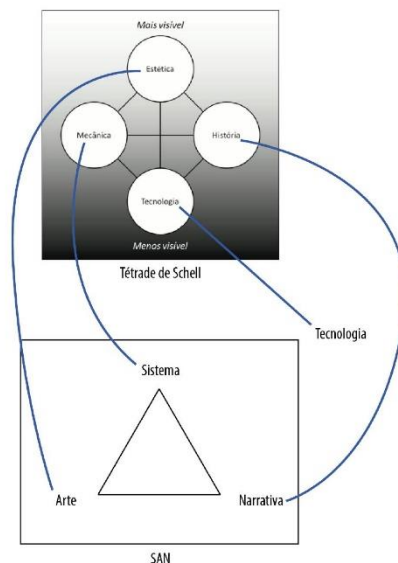


Figura 2: Comparação entre o Framework SAN e a Tétrade Elementar de Schell.

Os elementos básicos apresentados são uma maneira de compreender a estrutura de um jogo como um artefato ou um conceito, mas não são suficientes para compreender a complexidade do fenômeno por completo, pois, em seu estado atual, o Framework não é capaz de explicar de forma satisfatória um fator crucial no processo de compreensão de um jogo: o Jogador e a sua interação com o jogo.

4.1 Gameplay

O Framework SAN usa uma versão modificada do MDA [2] para explicar como funciona a interação Humana (Jogador e Criador) com o jogo (Artefato). Primeiramente, o Framework SAN adota os conceitos de Mecânicas do MDA (atualizando o já existente proposto por Schell) e de Dinâmicas, entendidos como o Resultado da interação das Mecânicas com o Jogador. No caso da Estética é preciso modificar a nomenclatura usada, pois a Estética adotada anteriormente (Arte/Estímulo Sensorial) é diferente da Estética do MDA, que trata da percepção e experiência do Jogador ao jogar um jogo. Por isso chamamos a estética proposta pelo MDA como Percepção Estética ou Estética Final.

O Framework SAN propõe 3 agentes: Criador, jogo e Jogador. Cada um desses Agentes possui seu próprio fluxo MDA. O jogo é um Artefato que contém dentro de si um potencial de interação, enquanto o Jogador é um observador que constrói um Modelo Mental [12] sobre o jogo a partir de suas Expectativas. O Criador, como o próprio nome sugere, é quem cria o jogo, desde seu conceito até a sua interface. O Criador na verdade é tido como uma entidade única para facilitar a compreensão do Framework, mas na verdade são poucos os jogos que são desenvolvidos apenas por uma pessoa.

Também é proposto que esses Agentes operam dentro de uma dinâmica temporal que pode ser dividida em 3 Fases de Criação, que descrevem a “vida” de um jogo, do momento de sua concepção

até a formação da opinião do Jogador sobre o jogo. As 3 Fases de Criação são: Conceituação, Execução e Experiência. Por fim a fase de Experiência é dividida em 3 Fases de Interação para que a Interação do Jogador com o jogo possa ser descrita com mais precisão (Figura 3).

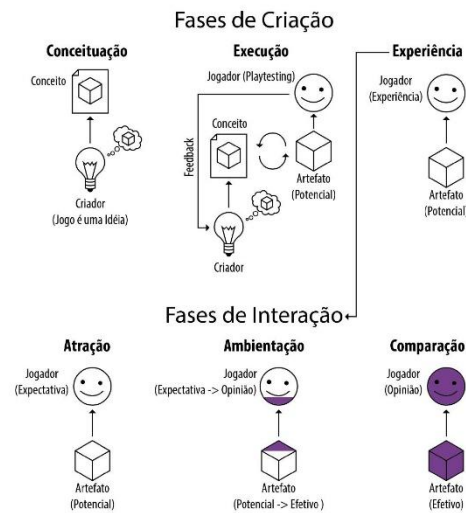


Figura 3: Fases de Criação e Interação com o jogo.

Dessa maneira, para entender como um jogo funciona é preciso entender como esses Agentes interagem nas Fases de Criação e nas Fases de Interação. A Primeira fase de Criação é a Conceituação. Nessa Fase o Criador formula a ideia do jogo. Ele (de acordo com o procedimento correto do MDA) começa por imaginar como deveria ser a Experiência Ideal do jogo pelo Jogador (Percepção Estética Ideal), a partir disso o Criador formula as Dinâmicas Ideais que devem descrever essa Experiência Ideal. A partir das Dinâmicas Ideais o Criador propõe as Mecânicas Ideais. Essas ideias são formalizadas e se tornam conceitos. Esses conceitos são o jogo nesse instante sendo que o seu MDA será conceitual.

A Segunda Fase de Criação é a Execução. Nessa Fase o Criador transforma o Conceito do jogo em um Artefato que é testado por Jogadores Teste (*Playtesting*, QA, etc.). Esses Jogadores providenciam *feedback* para o Criador para que este possa fazer ajustes necessários. Neste caso, o jogo já não é mais um conceito e o seu MDA já opera como o de um Artefato. O jogo tem dentro de si um Potencial Dinâmico, um Potencial Estético e Mecânicas. As Mecânicas são também um Potencial, pois as Dinâmicas são Resultado das Mecânicas, tornando o que poderia ser chamado de Potencial Mecânico no que é descrito pelo Potencial Dinâmico.

A Terceira Fase de Criação é a Experiência. Na Experiência, o jogo é lançado e o Jogador interage de forma completa com o jogo. O jogo deixa de ser Potencial e passa a ser Efetivado, enquanto o Modelo Mental do Jogador deixa de ser composto de Expectativa e passa a ser Opinião. Essa fase será aprofundada nas 3 Fases de Interação.

Antes de explicar as Fases de Interação, é importante explicar mais a fundo como se dá a interação do Jogador com o jogo. Já foi

dito que o Jogador cria um Modelo Mental do jogo, que segue o seu fluxo MDA (no caso A-D-M). O Jogador tem contato com a Estética do jogo, a partir da Estética ele percebe os Resultados possíveis no jogo e, a partir desses Resultados, o Jogador constrói o modelo de como são as Mecânicas do jogo (ou seja, suas Regras).

Ao longo da Experiência, o Jogador choca o seu Modelo Mental contra a o Potencial do jogo. Isso é o que foi chamado de “Efeito Espelho” no Framework. A diferença entre o Modelo Mental e o Potencial do jogo é que vão ditar a percepção da qualidade do jogo para o Jogador. Esse Fenômeno pode ser descrito visualmente comparando o Modelo Mental do Jogador e o jogo com Pirâmides (Figura 4). Essas Pirâmides se opõem e, quando o Jogador compara o seu Modelo Mental com o jogo, elas se sobrepõem. A diferença entre as duas Pirâmides é chamada de Deslize e, como foi dito, é o que define a percepção de qualidade de um jogo.

O Deslize pode ser Positivo, Negativo ou Inexistente. O Deslize Positivo é quando a Pirâmide do jogo é maior do que a do Jogador. Isso quer dizer que o jogo supera as Expectativas do Jogador e o jogo será considerado Bom. O Deslize é Negativo quando a Pirâmide do Jogador é maior do que a do jogo. Isso quer dizer que a percepção do Jogador será de que o jogo é ruim. O Deslize é Inexistente quando as duas Pirâmides coincidem. Isso quer dizer que o jogo cumpre com as Expectativas do Jogador e a tendência será de que o Jogador considere o jogo como Satisfatório ou Medíocre.

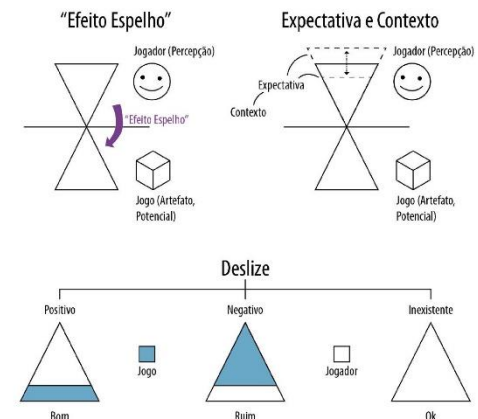


Figura 4: Efeito da expectativa na experiência de jogo.

Como visto, a percepção de qualidade do jogo depende das Expectativas do jogador sobre o jogo. As Expectativas do Jogador sobre o jogo precedem o contato com o próprio jogo, pois são formadas já a partir do Contexto em que o Jogador e o jogo estão inseridos. O Contexto é formado por todas as informações externas ao jogo que influenciam a percepção do Jogador sobre o jogo, gerando nele Expectativas. Esse fenômeno pode ser mais bem compreendido ao explicar as Fases de Interação.

Como já foi dito existem 3 Fases de Interação: Aproximação, Ambientação e Comparação (Figura 3). Na Fase de Aproximação o Jogador ainda não teve um contato direto com o jogo. É nesse instante que ele decide jogar. Nessa fase, o jogo (e a sua Pirâmide) será composto apenas de Potencial e o Jogador terá um Modelo Mental formado apenas por Expectativas geradas pelo Contexto.

Na Fase de Ambientação o Jogador começa a formar sua Opinião sobre o jogo e ajustar as suas Expectativas. É importante deixar claro que decepções nessa Fase já podem ter um impacto considerável na Opinião final do Jogador sobre o jogo. O jogo nessa Fase começa a sua transição de Potencial para Efetivado.

Na Fase de Comparação, o jogo deixa de ser Potencial e passa a ser completamente Efetivado. Nessa Fase o Jogador faz uma última comparação (“Efeito Espelho”) de seu Modelo Mental com o jogo e suas Expectativas passam a ser uma Opinião solidificada, ou seja, uma Opinião sobre a qualidade do jogo.

Outro fator importante ao definir os Agentes e Fases de Criação é a proposta de Pontos de Ruptura. O Framework SAN propõe que os Agentes têm funções específicas na interação de um jogo com o Jogador e, a partir dessas funções, é possível definir os Pontos de Ruptura de um jogo. Os Pontos de Ruptura descrevem os tipos de erro e onde eles ocorrem (o “quando” é definido pelas Fases de Criação). Existem 3 Pontos de Ruptura (Figura 5):

Mensagem (Criador) – O jogo falha enquanto Conceito. Isso quer dizer que o jogo ou parte dele foi uma má ideia e que esse foi um erro do Criador do jogo.

Emissor (jogo) – O jogo falha em reproduzir o Conceito do Criador. Esse erro está amplamente relacionado com a Fase de Execução e indica problemas ao transformar um jogo de um Conceito para um Artefato. Normalmente isso quer dizer que, enquanto a ideia original pode ser boa, o jogo foi mal feito.

Receptor (Jogador) – O Jogador falha em compreender o jogo. Isso pode ocorrer por uma má seleção do público alvo do jogo ou até mesmo problemas de localização (linguagem). É interessante lembrar que o observador também pode falhar em sua análise do jogo.



Figura 5: Pontos de ruptura de um jogo.

4.2 Diversão nos jogos

Na seção anterior, foi possível definir como se dá o fenômeno de um Bom jogo e os Pontos de Ruptura que podem causar um jogo Ruim. Mesmo com essa informação, ainda é possível aprofundar mais o conteúdo para que as relações dos elementos básicos de um jogo e seus efeitos no Jogador se tornem mais claros. Além disso,

ainda é preciso tratar do principal aspecto e objetivo de um jogo, a Diversão. Como é que se dá o fenômeno da Diversão?

Diversão é um conceito complexo e de difícil definição. Para facilitar a compreensão do Framework, foi decidido não dar uma definição rígida para o conceito, pois a importância da Diversão é a garantia da sua existência e não a compreensão aprofundada do que ela vem a ser. Isso ocorre porque, mesmo que não saibamos o que é Diversão, sabemos como gerá-la.

Segundo os textos *Why Games Work* [5] e *Designing Games* [9], o principal caminho para gerar Diversão é a Imersão.

Para gerar a Imersão, segundo Tynan, é preciso Três Passos: primeiro é preciso gerar Flow [3] para retirar o mundo real da mente do Jogador. O segundo passo é gerar um estado de Excitação a partir das Mecânicas (Sistema) do jogo. O terceiro passo é usar a camada de ficção (Arte e Narrativa) do jogo para gerar Rótulos Cognitivos para os momentos de Excitação do Jogador e fazê-los equivaler aos sentimentos do personagem. Isso garante que existe um espelhamento entre o Potencial Estético do jogo e a Percepção Estética do Jogador.

Tynan [9] baseia sua proposta na Teoria de Dois Fatores de Herzberg. A Teoria propõe basicamente que todas as emoções humanas são compostas de dois fatores complementares: A Excitação e Rótulo Cognitivo. A Excitação é comparável com uma descarga adrenal (descarga de adrenalina) que definiria uma intensidade, mas sem uma direção. O Rótulo Cognitivo direciona o potencial adrenal em uma “emoção no sentido clássico”, como raiva ou tristeza, por exemplo.

Outra metáfora que pode ilustrar a ideia é que a Excitação funciona como água em um recipiente. Podemos adicionar mais ou menos, mas ela ainda não tem um “sabor”. O Rótulo Cognitivo seria como um corante que dá cor e um “sabor” para essa água (Figura 6).

O texto *Why Games Work* [ref] também trabalha com a ideia de Imersão. No caso o texto trabalha com conceitos de “engajamento” e imersão. Existe um conflito aqui, pois, para o texto, imersão trata de atividades passivas e pode ser associada ao conceito de presença, enquanto “engajamento” trata de atividades ativas. O problema aqui é um de nomenclatura e não de definição. Se chamarmos o conceito de imersão apresentado por *Why Games Work* de Presença o conflito desaparece. Na verdade, ele faz uma relação com o último passo apresentado por Tynan, onde a camada de ficção do jogo gera uma aproximação emocional com o jogo e a “engajamento” faz uma pode ser relacionado aos dois primeiros passos propostos pelo texto *Designing Games* de Tynan Sylvester.

O Framework SAN propõe a união das propostas apresentadas por estes textos modificando a nomenclatura proposta pelo texto *Why Games Work* de “engajamento” para Intensidade e imersão para Presença, sendo que a Imersão vai ser a proposta por Tynan. Isso quer dizer que seguindo os dois primeiros passos propostos por Tynan o jogo é capaz de gerar Excitação. O Framework propõe que a Excitação, se mantida de forma consistente, gera Intensidade. O Framework também propõe que, se gerados de forma consistente, Rótulos Cognitivos irão gerar Presença (ligada, mas não necessariamente idêntica ao conceito psicológico).

Dessa forma sabemos que a Diversão vai ser gerada pela Intensidade e pela presença, mas como isso funciona?

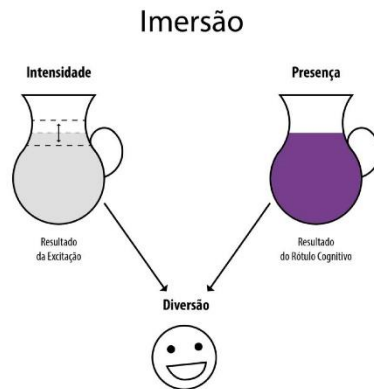


Figura 6: Imersão a partir da intensidade e presença nos jogos.

O Framework propõe que tanto a Intensidade como a Presença geram Diversão. A Intensidade se relaciona com o Flow que, por si só, já é considerado como equivalente à Diversão [6]. Enquanto atividades passivas, segundo Norman [10] também têm Flow. A Presença, por ser causada principalmente por fatores passivos no jogo (Arte e Narrativa), se enquadra também nesse quesito. Isso quer dizer que a Presença também possui um Flow, ainda que este seja ligeiramente diferente do conceito original de Csikszentmihalyi [3].

4.3 Formatos de jogo e Perfis de Jogador

Entende-se que todo jogo tem uma distribuição de Intensidade e Presença, e essa distribuição não precisa ser equilibrada. Alguns jogos serão mais Intensos, enquanto outros propiciam maior Presença. Esse fenômeno é o que vamos chamar de Formatos de jogo. Os Formatos de jogo propostos pelo Framework são de simples compreensão: Intenso, Presente e Equilibrado.

Um jogo Intenso obviamente tende a focar na Intensidade do jogo, em outras palavras, o jogo procura criar diversão por meio de suas Mecânicas e seu *gameplay*, tendo um foco no Sistema. Jogos desse tipo procuram manter um alto e consistente grau de Excitação. Um jogo de Presença foca seus recursos na Narrativa e, possivelmente, na sua Arte, procurando manter o Jogador engajado afetivamente. Um jogo Equilibrado é aquele que oferece um equilíbrio entre a Intensidade e Presença do jogo. Esses jogos procuram ser universalistas e cobrir todas as possibilidades de Diversão, mas isso não quer dizer que esse seja necessariamente o melhor Formato de jogo. Certos tipos de Narrativa ou Sistema funcionam melhor tendo a primazia do foco do jogo e, se não for propriamente equilibrado, o jogo pode ser incapaz de executar algum dos dois fatores com maestria.

O Framework propõe uma visualização para simplificar a compreensão dos Formatos de jogo chamada de Pirâmides FIP (Figura 7). Cada jogo vai ter uma configuração FIP, sendo que a sigla FIP significa Fun (Diversão), Intensidade e Presença.

Pirâmides FIP - Formatos de Jogo e Perfis de Jogador

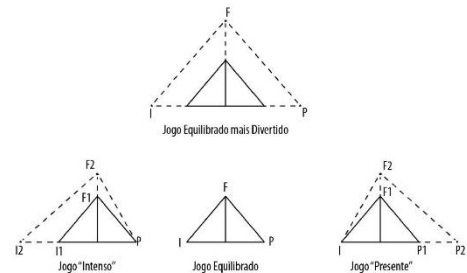


Figura 7: Formatos de jogos e perfis de jogadores: diversão por intensidade e presença.

As Pirâmides funcionam da seguinte maneira: uma Pirâmide FIP é formada por 3 pontos. O Topo é sempre o Ponto F e a base é composta pelos Pontos I e P. A Pirâmide FIP é peculiar, pois a distância de suas pontas pode variar. Imagine um eixo vertical que passa no Ponto F. Quanto mais distante do ponto F uma ponta estiver, mais do fator relacionado estará presente em um jogo. Dessa forma, jogos com o "I" muito distante do "F" serão jogos Intensos. Jogos com o "P" muito distante do "F" serão jogos muito Presentes. Jogos em que o "I" e o "P" mantenham uma correlação na sua distância serão jogos Equilibrados. Além disso, como dito anteriormente, existe uma correlação da Diversão (F) com a Intensidade (I) e a Presença (P). Isso quer dizer que, à medida que um dos pontos se afasta do eixo vertical F a distância de F para a base da Pirâmide também aumenta (indicando um aumento na Diversão). É por causa desse fenômeno que é possível que haja jogos de "Arcade" que podem ser tão divertidos quanto um RPG elaborado para um jogador.

Podemos descrever o jogo de forma abrangente como Intenso ou Presente, mas, para fazer uma análise mais profunda, podemos avaliar momentos específicos de um jogo como Intensos ou Presentes. Dessa forma, é possível fazer um balanço de como o jogo se comporta ao longo de sua duração e chegar a uma conclusão sobre a manutenção da Intensidade e Presença ao longo do jogo. Isso quer dizer que podemos analisar Intensidade, Presença e Diversão como fenômenos Pontuais (o jogo apresenta essas características em momentos selecionados) ou fenômenos Consistentes (O jogo apresenta essas características ao longo de sua duração, logo, podemos dizer que ele é Intenso, Presente e Divertido de acordo com a predominância desses fenômenos na duração do jogo, em concordância com a noção de Flow).

Outro ponto importante é que o "Efeito Espelho" ainda está presente com as Pirâmides FIP, afinal, seus componentes são resultados dos Potenciais e Percepção dos elementos básicos do jogo (SAN). Dessa forma, mesmo que não intencionalmente, o Jogador terá Expectativas em relação à Diversão, Intensidade e Presença do jogo, sendo importante lembrar que certos perfis de Jogador irão preferir um tipo de jogo ao outro. Também é importante lembrar que o fator mais importante a ser considerado no "Efeito Espelho" para a qualidade de um jogo será a Diversão (F).

5 A PERCEPÇÃO DO JOGADOR

Uma maneira de simplificar o Framework é analisá-lo por meio do Flow. Sabemos que os elementos básicos do jogo são responsáveis por gerar o Flow ativo (Intensidade) e o Flow passivo (Presença). O Framework SAN propõe, porém, que o Flow pode ser ainda mais específico e que é possível discernir 3 Flows em um jogo, relativos aos elementos Básicos do jogo (Sistema, Arte e Narrativa).

O que temos em mãos, então, são Três Flows separados que interagem para formar uma experiência coesa. Por isso, vamos chamar essa visualização de Flow Triplo (ou Flow SAN, pois existe um Flow para cada “letra”). A ideia é que esses Flows funcionam de forma semelhante a uma onda sonora e, onde existem momentos intensos, a onda forma Cristas, mas, em momentos de baixa atividade (tédio), são formados Vales. A ideia é que essas Cristas e Vales vão interagir e se somar, sendo que as Cristas vão ter um valor positivo e os Vales valores negativos, e, dessa forma os dois vão acabar por interferir destrutivamente um no outro.

Como resultado, momentos de alto Flow no espectro SAN completo vão se somar em uma experiência pontual divertida e, momentos onde o Flow no espectro SAN é baixo vão ser momentos tediosos. Outro resultado desta proposta é que os três elementos do SAN podem trabalhar de forma a compensar falhas de andamento entre si. Se existe um momento de Vale no Flow Sistema é possível compensar usando o Flow Arte e Flow Narrativa e vice-versa.

Flow Triplo - Flow SAN

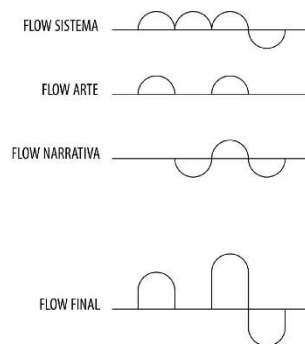


Figura 8: Flow triplo do Sistema, Arte e Narrativa interagindo.

5.1 Exaustão

Outra vantagem de retornar ao SAN e usar o conceito de Flow Triplo é que a visualização do fenômeno da Exaustão fica mais fácil. A Exaustão é quando a recepção de informação do Jogador se esgota, o que quer dizer que, por mais que o jogo ainda esteja mandando informações, elas não surtem efeito no Jogador. Isso pode ocorrer por duas razões.

A primeira é a repetição de informação ao longo dos componentes SAN. O Jogador recebe os mesmos dados e repete as mesmas experiências e, gradualmente, elas deixam de ter efeito. Por isso, Schell e outros autores citam a importância da novidade em seus textos. É imprescindível trazer novas informações para que o Jogador se mantenha interessado, pois a repetição exaustiva causa a diminuição do Flow dessa atividade e, gradativamente, ela deixa

de gerar qualquer Excitação e, possivelmente, Presença. Como resultado, o jogo deixa de ser Divertido.

Sob essa ótica, sabendo que jogos usam elementos de Sistema (Mecânicas) e Dinâmicas comuns entre si, é possível que um Jogador comece a jogar um novo jogo e o Sistema do jogo já esteja exaurido, pois o Jogador já jogou diversos jogos semelhantes. É assim que ocorre o fenômeno dos jogos “genéricos”, jogos que seguem uma fórmula muito presente no mercado e passam a ter os seus componentes exauridos, geralmente porque seguem de forma muito segura os padrões estabelecidos por um gênero de jogo (FPS, Luta, Aventura, etc.).

A segunda razão é que a informação dos componentes do jogo chega ao seu fim. Isso acontece quando o Jogador viu tudo o que tinha para ver em algum dos componentes do SAN (ou todos). Isso significa que, a partir desse momento, as informações recebidas pelo Jogador vão ser repetidas e o efeito citado na primeira razão ocorre aqui, pois não há outra opção para o Jogador senão repetir o que já foi visto.

A Exaustão é uma parte natural e inevitável dos jogos. Ela pode arruinar um jogo, mas isso geralmente ocorre por uma falha do jogo em balancear as Exaustões entre si. O ideal é que a Narrativa seja exaurida antes (mas não muito) do Sistema e da Arte, para que o Jogador ainda tenha atividades no jogo mesmo após terminar a sua história. Isso é uma boa ideia, pois cria uma margem de segurança para o Criador em relação às outras Exaustões.

A Exaustão Arte deve acompanhar a Narrativa e, preferencialmente, não ocorrer antes do término da Narrativa, dessa forma o Jogador terá nova informação visual até o fim do jogo. A Exaustão Sistema deve sempre ser a última a ocorrer, pois ela vai ter uma grande influência na manutenção do estado de Flow do Jogador. Se a Exaustão Sistema ocorre antes, o Jogador pode abandonar o jogo, ou o jogo passa a ser um “trabalho” para que ele possa experimentar o resto da Narrativa e da Arte. Em outras palavras, quando algum componente do jogo sofre Exaustão, a representação do Flow do mesmo passa a ser, na melhor das hipóteses, neutra, e, na pior, o Flow passa a ser negativo para esse componente (Figura 9).

Exaustão



Figura 9: Exemplo de exaustão programada em um jogo.

6 VALIDAÇÕES INICIAIS

A partir da estrutura descrita, foi confeccionado um suporte para a condução do avaliador pela narrativa sugerida de compreensão do jogo. Esse material foi empregado em uma avaliação que contou com 3 participantes em um estudo qualitativo, com intuito de destacar as principais dificuldades na compreensão e aplicação do SAN em um contexto de avaliação de jogos. Foram realizadas entrevistas não estruturadas e um questionário com questões abertas referentes à percepção dos participantes quanto à compreensão das etapas do SAN, a compreensão dos Jogos Eletrônicos a partir do SAN e sobre a possibilidade de emprego do SAN ou parte dele em análises futuras de jogos. Os participantes do estudo foram selecionados considerando-se a sua afinidade e interesse por jogos, de maneira que sejam mais próximos do público potencial sugerido para o SAN.

Os resultados iniciais apontam que, de maneira geral, sentiram-se confiantes quanto à compreensão dos conceitos e relações propostas pelo SAN. Contudo, devido à sua extensão, não demonstraram segurança em se apropriar dessas informações para reproduzi-lo ou aplicá-lo diretamente sem o uso de um suporte que conduza a ação.

Além disso, os participantes relataram que consideram compreender melhor o universo dos Jogos Eletrônicos e que se sentem mais aptos a realizar uma análise organizada de um jogo, seja para consumo próprio, seja para uma discussão com a comunidade de jogadores. Entretanto, também foi evidente a demanda por uma versão mais sintética e simplificada da estrutura proposta para uma visualização geral da sua narrativa, que poderia ser utilizada ao longo do processo avaliativo sem demandar que o avaliador tenha que memorizar muitas informações simultaneamente e garantindo que não se perca na sequência de passos e relações sugeridas pelo SAN.

Portanto, entende-se que o *framework* ainda é muito extenso e complexo para ser utilizado de forma eficaz por pessoas com menor familiaridade no campo dos Jogos Eletrônicos e, apesar de compreensivo, ele ainda pode se tornar mais didático e sintético. Novos estudos devem ser conduzidos para uma avaliação mais precisa de sua usabilidade para que seja possível redesenhar a sua estrutura visando essa síntese.

7 CONCLUSÃO

Atualmente, existe uma riqueza de métodos e *frameworks* voltados para a criação e análise de Jogos. Propõe-se o Framework SAN como um meio de unificar importantes marcos nesse quesito. Assim, destaca-se seu caráter de versatilidade, pois é capaz de lidar com Jogos de qualquer Gênero e Jogadores de todos os tipos, explicando como o próprio Observador influencia o processo de percepção de qualidade de um Jogo. Ainda, o SAN possui em seu próprio corpo textual informações relevantes para que o leitor seja capaz de usá-lo como uma base didática.

Por fim os grandes benefícios esperados são:

- a) O fomento pela crítica e análise de Jogos, tornando os consumidores mais conscientes e os criadores menos distantes gerando, assim, jogos melhores.
- b) Dar o passo inicial para uma compreensão didática e unificada dos métodos e informações existentes sobre Jogos Eletrônicos, facilitando o seu acesso e tornando o seu aprendizado mais didático.

Contudo, as pesquisas empíricas iniciais de validação do SAN sugerem que a sua narrativa se encontra um tanto longa para a apreensão e aplicação sem a presença de um suporte estruturante. Nesse sentido, espera-se continuar os estudos de avaliação do *framework* proposto, buscando-se novos olhares que permitam uma maior síntese do conteúdo sugerido ao avaliador a fim de facilitar a sua apropriação.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Schell. The art of game design: A book of lenses. 2 ed. Pittsburgh: CAC Press, 2015.
- [2] R. Hunicke; M. Leblanc; R. Zubek. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose. 2004.
- [3] M. Csikszentmihalyi. Flow: The Psychology of Optimal Experience. London: Harper Perennial, 1990.
- [4] O. Schaffer. Crafting Fun Experiences: A Method to Facilitate Flow. Human factors international, Fairfield, 2013.
- [5] C. Murphy. Why Games Work and the Science of Learning. Interservice, Interagency Training, Simulations, and Education Conference, p. 260-272. 2011.
- [6] J. Chen. Flow in games: a Jenova Chen MFA Thesis. 20 p. Disponível em: <http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf>. Acesso em: 21 jun. de 2017.
- [7] J. Chen. Flow in Games (and Everything Else): A well-designed game transports its players to their personal Flow Zones, delivering genuine feelings of pleasure and happiness. Communications of the ACM, Vol. 50, No. 4, p. 31-33. 2007.
- [8] J. Chen. Finding Flow. New York: Basic book, 1997.
- [9] T. Sylvester. Designing games: A guide to engineering experiences. Sebastopol: O'Reilly media, 2013.
- [10] D. Norman. Emotional design: why we love (or hate) everyday things. New york: Basic books, 2004.
- [11] J. Huizinga. Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Beacon Press, 1955.
- [12] D. Norman. The design of everyday things. ed. rev. New York: Basic books, 2013.